



## Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

### 1. Codice Progetto

LZ\_4\_2016

### 2. Titolo del progetto

MakinGames

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Elena
Cognome	Malfatti
Recapito telefonico	342 841 5951
Recapito e-mail	elena.malfatti@googlemail.com
Funzione	Referente Tecnico Organizzativo

### 4. Soggetto proponente

#### 4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)



## 5. Soggetto responsabile

### 5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) APS

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

### 5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

CoderDolomiti

### 5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Trento

## 6. Collaborazioni

### 6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

SI

NO



## 6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

## 7. Durata del progetto

### 7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

### 7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

Progettazione	Data di inizio 01/10/2015	Data di fine 14/02/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/09/2016	Data di fine 09/10/2016
Realizzazione	Data di inizio 10/10/2016	Data di fine 20/11/2016
Valutazione	Data di inizio 21/11/2016	Data di fine 18/12/2016

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Comune di Lavis

**9 Ambiti di attività****9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?**

**La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività**

La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus

Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità

L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche

**Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo**

Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione

**Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali**

Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale

**10. Area tematica****10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?**

Cittadinanza attiva e volontariato

Arte, cultura e creatività

Musica e danza

Teatro, cinema e fotografia

**Tecnologia e innovazione**

Educazione e comunità

Sport, salute e benessere

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

Altro (specificare)

**11. Obiettivi generali:****11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?***Obiettivi legati ai giovani*

Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni

Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio

Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva

Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività

**X Sostenere la formazione e/o l'educazione**

Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità

Sostenere l'orientamento scolastico o professionale

Sostenere la transizione all'età adulta

Altro (specificare)

*Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale*

Favorire il dialogo inter-generazionale

Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani

Supportare la genitorialità

Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)

**X Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)**

Altro (specificare)

**12. Obiettivi specifici****12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?**

1 Sfatare il mito che la programmazione e l'informatica siano materie difficili, noiose o addirittura inadatte alle ragazzine o ai ragazzini, usando strumenti di facile comprensione per favorire un approccio creativo alla materia

2 Dare la possibilità ai ragazzi di sperimentarsi nella programmazione e nell'informatica, che possa essere così di orientamento nella scelta della scuola superiore e di un'eventuale professione ("si sceglie solo tra ciò che si conosce")

3 Favorire le condizioni per la creazione di un club di informatica a Lavis, gestito da volontari

4 Favorire le condizioni affinché anche i genitori scoprano assieme ai figli che un uso creativo del computer è possibile, e proporlo come alternativa alla fruizione passiva di internet / social / videogiochi

5



### 13. Tipo di attività

#### 13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA

**X** Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA

Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)



## 14. Descrizione del progetto

### 14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati

La convenzione ONU del 20/11/1989 sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e le raccomandazioni del Consiglio Europeo, esplicitano rispettivamente il diritto alla media education e all'acquisizione delle competenze digitali finalizzate ad una cittadinanza attiva. A queste si aggiungono le strategie dell'Agenda Digitale Europea per diffondere la programmazione e la cultura della rete, la riforma scolastica con l'accento sulle nuove alfabetizzazioni digitali e le politiche della Provincia Autonoma di Trento e dell'Agenzia per la Famiglia sull'educazione ai nuovi media e alla cittadinanza digitale.

Il corso è un'iniziativa che nasce dall'esperienza maturata negli ultimi anni dal movimento internazionale chiamato CoderDojo ([www.coderdojo.org](http://www.coderdojo.org)), che propone un modello educativo finalizzato ad affinare competenze quali il pensiero creativo e l'approccio schematico e collaborativo, fondamentali per gli studenti a prescindere da quello che sarà il loro campo di studio o la loro occupazione. Il focus della materia insegnata è la programmazione informatica, inserita in un contesto di promozione del computer come mezzo per esprimere la propria creatività, quindi anche come supporto di svariate attività quali il disegno, pubblicazione di siti internet, registrazioni musicali, etc. Tramite metodi d'insegnamento innovativi basati sui concetti di learn by doing, cooperative learning and positive learning, il programma ambisce ad accendere curiosità e intelligenza dei ragazzi creando un'atmosfera che li incoraggia a condividere le loro conoscenze, dubbi e idee, e li rende di norma desiderosi di imparare autonomamente. I ragazzi durante gli incontri sono incoraggiati ad aprirsi, pensando e interagendo tra loro. L'obiettivo finale resta comunque quello di fornire le basi della programmazione informatica con l'ausilio di strumenti professionalmente riconosciuti.

Il corso sarà articolato in 4 laboratori di due ore ciascuno per ragazzi in fascia d'età 11-14 possibilmente accompagnati dai genitori. I laboratori verranno tenuti all'IC di Lavis/Zambana e saranno condotti da 2 mentor che da tempo svolgono attività di volontariato al CoderDojo Trento ([coderdojotrento.it](http://coderdojotrento.it)), affiancati da 4 collaboratori di Lavis/Zambana esperti di informatica. Il corso intende consegnare ai partecipanti gli strumenti necessari per incentivare un'attività creativa e tecnologica dove verranno applicati i principi base che hanno portato al clamoroso successo del modello CoderDojo nel mondo (870 club nati dal 2011, di cui ben 50 nella sola Italia):

1. Learn by doing – I ragazzini imparano facendo. A CoderDojo il bambino non è passivo e la lezione non è frontale: si impara meglio "smanettando" e condividendo il work in progress.
2. Pairing / Reciprocal Mentoring – Il miglior modo per imparare è trasmettere le conoscenze acquisite. Nei CoderDojo, i ragazzini insegnano ad altri ragazzini. Essi condividono le attività, i successi e gli "errori." Il modo migliore per assimilare "la lezione" e insegnarla a qualcun altro! E' un metodo efficace, testato, collaborativo ed aperto che favorisce l'inclusione e la partecipazione: principi essenziali che garantiscono il successo in qualsiasi aula.
3. Motivation – Nei CoderDojo ogni ragazzino è invitato a scegliere il proprio percorso per raggiungere l'obiettivo, focalizzandosi sulle sfide che maggiormente rispondono agli interessi e sulle quali si possono cimentare sviluppando al meglio la creatività e l'iniziativa personale. In questo ambito, il docente si propone come facilitatore e guida abilitante per permettere allo studente il raggiungimento del proprio obiettivo (es. creazione di una animazione, di una pagina web con la lezione di storia o di scienze o il tema di inglese etc.)



#### 14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Ogni sessione sarà a tema, per meglio comunicare il variegato mondo dell'informatica, e sarà volta alla creazione di una qualche opera multimediale. Si avvieranno i partecipanti alla programmazione con Scratch, realizzazione siti web, uso hardware e mappe online. Nel dettaglio:

##### 1) Scratch

Scratch è un linguaggio di programmazione visuale gratuito ([scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)), pensato apposta per chi inizia a programmare. Scratch permette di creare rapidamente animazioni e semplici applicazioni interattive, e si presta particolarmente bene a collegare una varietà di discipline (programmazione ma anche disegno, musica, story-telling, fondamenti di matematica quali coordinate cartesiane e geometria, rudimenti di fisica, etc..). Come CoderDojo Trento abbiamo prodotto diversi tutorial gratuiti passo passo per permetterne l'auto-apprendimento.

##### 2) Siti web

Al giorno d'oggi siamo sempre più abituati ad apprezzare internet come fonte inesauribile di informazioni e risorse, utile sia alle aziende e pubbliche amministrazioni per offrire servizi online, sia ai singoli come mezzo per pubblicare opinioni, CV, foto, saggi, etc. In questa sessione si imparerà a realizzare e pubblicare un semplice sito internet partendo dalle basi dell'HTML, che è il codice 'segreto' con cui sono costruite le pagine web.

##### 3) Hardware

Viviamo in un mondo sempre più pervaso da dispositivi elettronici (pensiamo a quanta tecnologia sta in ogni smartphone, ai sensori che 'si accorgono' che stiamo passando in un corridoio e accendono la luce, etc) e in questa sessione andremo a presentare come realizzare semplici circuiti in cui si acquisiscono informazioni dal mondo esterno (suoni, quantità di luce, pressione di un bottone) tramite sensori; si fanno arrivare al computer tramite una scheda Arduino, e poi si elaborano in Scratch per far accadere una reazione agli stimoli esterni (per es. accensione di una lampadina in seguito alla ricezione di un rumore dall'esterno). Presenteremo anche Makey makey, dei dispositivi divertenti per trasformare qualsiasi oggetto in un sensore, e inoltre programmeremo dei robot.

##### 4) OpenStreetMap

In molti conoscono Wikipedia, l'enciclopedia online realizzata tramite il contributo condiviso di volontari da tutto il mondo. E altrettanti conoscono le Google Maps, delle mappe online che ci permettono facilmente di navigare il territorio. Ma le mappe di Google sono ovviamente di proprietà di Google che ne vincola l'utilizzo in vari modi, specialmente per le aziende. In alternativa esiste OpenStreetMap, una mappa condivisa di tutto il mondo realizzata da volontari, che è ormai una risorsa di una certa qualità e comincia anche a trovare utilizzi commerciali. In questa sessione all'aperto si insegnerà ai ragazzini ad andare in giro 'nel territorio' accompagnati da mentor e genitori e mappare punti di interesse (numeri civici, parchi, fontane...) da riportare poi su una mappa online basata su OpenStreetMap. Un'esperienza simile è già stata fatta nel quartiere delle Albere a Trento.





#### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Il corso offrirà spunti di apprendimento e aggiornamento nell'ambito delle nuove tecnologie sia a ragazzi che genitori e figure locali.

##### 1) Ragazzi

Per i ragazzi che parteciperanno al corso, ci si attende che ne escano più consapevoli delle possibilità offerte dalle nuove tecnologie informatiche e con più sicurezza in sé stessi nell'usare nozioni scientifiche basilari che magari già possiedono ma di cui spesso hanno una paura infondata se non addirittura repulsione. Questo ha valenza anche come orientamento in vista di dover scegliere in futuro percorsi tecnico / scientifici, purtroppo spesso evitati in base a meri preconcetti.

##### 2) Genitori

In questo mondo di cambiamenti frenetici spesso è difficile stare al passo con le nuove tecnologie, e tanti genitori si trovano in difficoltà a capire le potenzialità dei nuovi strumenti informatici. Perciò auspichiamo la partecipazione al corso anche dei genitori dei ragazzi, così come spesso avviene agli eventi CoderDojo tradizionali. L'obbiettivo è costruire nelle famiglie un approccio partecipativo alla scoperta delle nuove tecnologie, troppo spesso lasciata interamente ai figli.

##### 3) Figure locali e insegnanti

Il corso verrà condotto da 2 mentor che da tempo svolgono attività di volontariato al CoderDojo Trento ([coderdojotrento.it](http://coderdojotrento.it)) ma anche da 4 collaboratori di Lavis/Zambana esperti di informatica. Il risultato atteso è che le competenze maturate a Trento possano essere trasmesse a figure locali per consentire la nascita di un nuovo club di informatica sul territorio.

Dato che i laboratori si svolgeranno all'Istituto Comprensivo di Lavis, si inviteranno anche insegnanti interessati ad apprendere nuove metodologie di insegnamento per poi magari portarle avanti in autonomia, come già è avvenuto a Mezzolombardo in seguito a laboratori simili.

#### 14.4 Abstract

MakinGames è una serie di laboratori pratici rivolti a ragazzini delle medie e possibilmente genitori per presentare un uso creativo dell'informatica attraverso l'insegnamento della programmazione di piccoli videogiochi, siti internet, schede elettroniche e robot. I ragazzi passeranno quindi da meri fruitori passivi di tecnologie a veri creatori di contenuti multimediali.



### 15. Target

#### 15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

**X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)**

Altro (specificare)

**Numero organizzatori 8**

#### 15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto?

Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto

**X Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)**

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

**Numero partecipanti attivi 30**



**15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto?**

Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico

Tutta la cittadinanza

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

**X Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni**

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

**Numero fruitori 30**

**16. Promozione e comunicazione del progetto**

**16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto**

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

**X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini**

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

**X Passaparola**

**X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)**

Telefonate / SMS

**X Altro (specificare) Comunicazione dell'IC ai propri studenti**

**17. Valutazione**

**17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?**

SI

**X NO**



17.2 Se sì, quali?
1
2
3
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) arduini, robot, laptop extra dei mentor	€ 100,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€ 0,00
4. Compensi n.ore previsto 16 tariffa oraria 50 forfait	€ 800,00
4. Compensi n.ore previsto 32 tariffa oraria 20 forfait	€ 640,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 200,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 0,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 0,00
8. Tasse / SIAE	€ 0,00
9. Rimborsi spese (specificare) rimborso spese viaggio per mentor (2 mentor x 4 sessioni x € 10,00) + telefono organizzatori	€ 160,00
10. Assicurazione	€ 0,00
11. Altro 1 (specificare) Stampa materiali	€ 100,00
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

**Totale A: € 2000,00**



<b>18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste</b>	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 300,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

**Totale B: € 300,00**

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 1700,00</b>
--

<b>18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ</b>	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comuni	€ 850,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

**Totale: € 850,00**

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 1700,00	€ 850,00	€ 0,00	€ 850,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %